SHINING FORCE II

シャイニング・フォースII

『古えの封印』

取扱説明書

CONTENTS

この度はメガドライブカートリッジ「シャイニング・フォースII」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの取扱説明書をお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。

ストーリー STORY

パルメキア大陸の西に位置する大きな島、グランス島。この島にはグランシールとガラムという２つの国家があり、その関係はきわめて友好的であった。

その昔、グランス島には、悪魔族の３人の王がいた。ひとりは魔力に秀でた堕天使ルシファー、ひとりは英知に長けた智将ダークソル、そしてそのどちらの力についても優れた、荒ぶる悪魔ゼオン。彼らは、現在のグランシール城の辺り、アークバレイと呼ばれていた場所で、そこに集まる邪悪な力を手に入れるために死闘を繰り広げたという。だが、終始優勢を誇ったゼオンは、ダークソルによって魔力を宝石に封じられ、魔力を失ってアークバレイの火の海へ没した。残った２人の王も疲れ果て、神々によってアークバレイから追い払われたのだった。

アークバレイに集まる邪悪な力は、グランシール城の北東にある、古えの塔に封じられた。もし、この塔の封印を解けば、その悪しき力はたちまちゼオンを蘇らせるという。塔は、古えのほこらにある２つの宝石……悪魔を象徴する闇のジュエルと、勇者を象徴する光のジュエルによって封印されていた。

さて、多くのトレジャーハンターがこの宝石の噂を聞きつけ、古えのほこらへと挑戦した。だが、宝石を取るどころか、不思議な力のはたらきにより触れることもできずに帰っていった。これを聞いた義賊のジッポが挑戦してみると、どうしたことか！彼は宝石に触れることができ、しかも２つとも手に入れることに成功したのだ。

しかし、宝石が暴かれたことによって、古えの塔の封印が解かれてしまった。グランス島に暗雲がたちこめ、古えの塔に雷が落ち、すさまじい嵐が起こった。そして、グランシール城に魔族の影が忍び寄っていた……。

INTRODUCTION

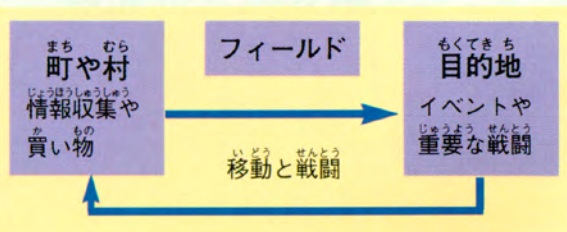
「シャイニング・フォースII」の世界へようこそ！

あなたはこれからシャイニング・フォース……光の軍勢を率いる主人公として、冒険に旅立つことになります。

冒険の舞台はグランス島とパルメキア大陸です（付録の地図、または51ページを参照してください）。あなたはグランス島のグランシール国の出身です。現在、孤立しているグランシール国のために、いろんな地方のいろんな種族と交流を持つことが、あなたの当面の使命です。あなたはこの広い大地で、仲間と出会い、敵と戦い、そしてもっと大きな冒険の目標を見つけるかもしれません。

まずは町の人に話しかけて情報を集めましょう。その情報によって、どこに行ってなにをすればいいのかが分かったら、町の外に出て、さあ出発です！　町の外では魔族のモンスターがあなたを襲ってくるかもしれません。仲間と力を合わせて立ち向かってください。

無事、目的地に到着し目的を果たしたなら、また情報を集めましょう。基本的に、ゲームはこの繰り返しで進んでいきます。本書ではこれから、ゲームの進め方をより詳しく説明していきます。

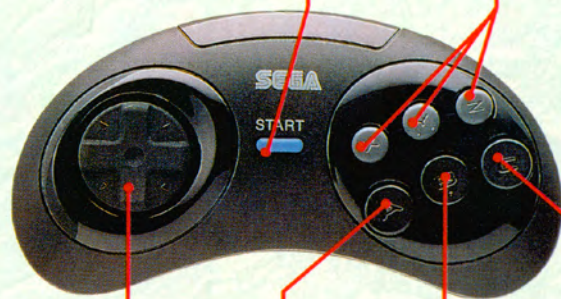
●ゲームの大まかな流れ

操作方法

このゲームでは各場面に合わせて、いろいろな操作をしなければなりませんが、基本的にはここで説明している操作でＯＫです。細かい操作方法は10～23ページを参考にしてください。なお、このゲームは従来の３ボタンコントロールパッドでもプレイできます。

スタートボタン

タイトルやデモ画面で押して、ゲームをスタートさせます。

X・Y・Zボタン

使用しません。

方向ボタン

キャラクターやカーソルの移動、コマンドの選択などに使います。

Bボタン

コマンドのキャンセルや、ひとつ前の選択画面に戻すときなどに使います。

Aボタン

コマンドの表示、方向ボタンで選択したコマンドの決定などに使います。

Cボタン

目の前の人との会話や、宝箱、壷、本棚などを調べるときなどに使います。

ゲームの始め方

カートリッジを差し込み、本体の電源を入れると、オープニングデモが始まります。デモが終わると、タイトル画面になります。

最初から冒険を楽しむ場合

1 タイトル画面、またはデモ画面でスタートボタンを押してください。写真の選択画面にかわるので、「はじめから」を選んでください。

2 続いてファイルの選択画面になります。ゲームのデータを記録するファイルを方向ボタンで選び、AまたはCボタンを押してください。

3 その後、主人公の名前を5文字以内でつけることができます。カーソルを方向ボタンで動かし、AまたはCボタンで決定してください。文字と文字の間を開けるときは、空白にカーソルを合わせ、決定してください。入力した文字を取り消すには、「もどす」を選ぶか、Bボタンを押してください。最後に「おわる」を選んでください。

前回の続きから冒険を楽しむ場合

1 タイトル画面、またはデモ画面でスタートボタンを押してください。写真の選択画面にかわるので、「つづきから」を選んでください。

2 続きを遊びたいファイルを方向ボタンで選び、AまたはCボタンを押すと、そのファイルに最後に記録したところから遊べます。

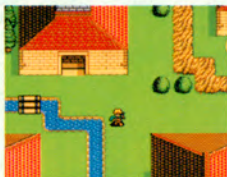
冒険の記録を編集するには

冒険の記録は消したり写したりすることができます。冒険の記録を消すには、写真の選択画面のときに方向ボタンで「けす」を選び、AまたはCボタンを押してください。すると記録が表示されるので、ボタンで消したい記録を選び、AまたはCボタンを押せばOKです。また、空いているファイルに冒険の記録を写すには、消すときと同様に選択画面で「うつす」を選んでください。

消す場合

写す場合

町の中で使うコマンド

大陸には、情報収集や買い物などのできる町や村があります。そのなかでAボタンを押すと、次の4コのコマンドが表示されます。
使いたいものを方向ボタンで選び、Aボタンを押して決定してください。また、Cボタンで、目の前の人と話したり、1歩前を調べることができます。

通常のコマンド

●ぶたいひょう

味方の能力値を、同時に5人まで表示します。項目はLV(レベル)、EX(経験値)、HP／Max(現在の体力/最大値)、MP(精神力)、AT(攻撃力)、DF(防御力)、AG(敏捷性)、MV(移動距離)の8種類。方向ボタンの左右で、表示する項目を変えられます。また表示キャラクターは、方向ボタンの上下で変更可能です。そのうち、名前が赤い枠で囲まれているキャラクターは、職業、覚えた魔法、持ち物も表示されます。これも方向ボタンの上下で変更可能です。

●まほう

リターンとアンチドウテの魔法を使うことができます。魔法の効果についての説明は、40ページの魔法一覧を参照してください。

●しらべる

主人公の足元、目の前を念入りに調べることができます。Cボタンで調べただけでは見つからなかったものがでてくるかも！

●もちもの

このコマンドを選択すると、次の4種類のサブコマンドが表示されます。

●つかう

現在持っている物を使います。誰のどの持ち物を使うのか、そしてそれを誰に使うのかを方向ボタンで選び、Aボタンを押せばOK。

●わたす

現在持っている物を、仲間のうちの誰かに渡します。誰のどの持ち物を渡すのかをセレクトしてから、渡す相手を選べば完了です。

●そうび

武器やリングを装備するときに使います。誰が装備するのかを選んでから、方向ボタンで装備させる武器、あるいはリングを選び、Aボタンを押してください。装備後の能力値の変化は事前に確認できます。

●すてる

現在持っているものを捨てるときに使います。誰の持ち物を捨てるのかを選んでから、捨てたいものを選んでください。捨ててしまったものは、町のお店で掘り出し物として、売りに出されることも…。

武器屋・道具屋でのコマンド

はい　いいえ

町や村の中には、やくそうなどのアイテムを売っている道具屋や、武器屋があります。これらのお店で買い物をするには、カウンター越しに店の主人に話しかけてください。すると、12〜13ページで説明している4コのコマンドが表示されるので、方向ボタンで選び、Aボタンを押してください。また、店の主人の問いかけには、上のはい・いいえマークのどちらかを方向ボタンで選んで答えてください。

武器屋

道具屋

●かう

これを選ぶと、その店で売っている品物と、その値段が表示されます。買いたい物を方向ボタンで選び、誰に渡すかを選んでAボタンを押してください。また、武器を買った場合は、店の主人が装備するかどうか聞いてきま

●うる

持ち物を売ることができるコマンドです。誰の、どの持ち物を売るのか選んでください。その店で扱っていない物を売った場合、そのアイテムは掘り出し物として店頭に並びます。

●ほりだしもの

珍しい掘り出し物を入荷している場合、見せてもらうことができます。気に入った物があれば、もちろん買うことも。あなたが売った物や捨てた物が陳列されることもあります。

●しゅうり

道具として使うと効果のある武器は、使用中にひびが入ることがあります。ひびが入ったら道具としての使用をやめ、修理しないと壊れます。さらに使うとなくなってしまいます。

■鍛冶屋もあるぞ！

広い大陸のどこかの村には、鍛冶屋さんもあります。ここへミスリル銀などの、材料になりそうなアイテムを持参すると、武器などに加工してくれます。運がいいと、すばらしい物ができあがることもあります。逆に運が悪いと、貧弱なシロモノになることも……。

教会でのコマンド

大陸の町や村には、必ず教会があります。教会では冒険を記録したり、仲間たちの治療などをすることができます。教会に入ってから、神父さんに話しかけてください。すると、次の4コのコマンドが表示されます。方向ボタンでコマンドを選び、Aボタンで決定してください。

●きろくする

冒険の記録、つまりセーブをすることのできるコマンドです。冒険を途中でやめたいときなどにセーブしておけば、次回はその続きからプレイできます。突然の停電などで後悔しないためにも、セーブはこまめに。

●ちりょうする

戦闘やイベントなどで、仲間が毒を受けていたり、呪われていたり、麻痺してしまっていたらこのコマンドをセレクト。神父さんが治療してくれます。ただし有料です。

●いきかえらせる

戦闘で命を落としてしまった仲間がいたら、このコマンドをセレクトしてください。神父さんが、死んだキャラクターを生き返らせてくれます。ただし有料です。

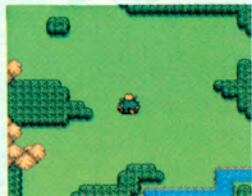
●てんしょくする

主人公や仲間たちがレベル20以上になると、このコマンドでより位の高い職業に転職することができます。転職後は、いままで持つことのできなかった武器を装備できるようになったり、使うことのできなかった魔法を使えるようになります。なかには転職できないキャラクターもいます。転職後の職業は、表の通りです。

■転職一覧表

職業	転職すると	おもなキャラクター
けんし	ゆうしゃ	ボウイ
きし	パラディン	ヒューイ、ミックなど
せんし	ウォリアー	ジャジャ、ドンゴ
そうりょ	しさい	サラ、ツィッギー
まじゅつし	ウィザード	カズン、パイパー
シーフ	にんじゃ	ジッポ
みどりがめ	?	キウイ
フェニキィ	フェニックス	ピーター
レンジャー	ボウナイト	マチルダ
じゅうじん	ベルセルク	ゲルハルト
ちょうじん	バードバトラー	ルド
アーチャー	スナイパー	ポルナレフ、ジャネット

キャラバンでのコマンド

長い冒険の途中、あなたはパルメキア大陸のどこかで、キャラバンという乗り物を発見することでしょう。キャラバンとは古代に作られた乗り物で、これに大勢のキャラクターを乗せて移動することができます。キャラバン自体は小さな乗り物ですが、古代の不思議な魔法(!?)により、乗ろうとする者の身体を小さくしてしまうので、心配いりません。ただし、乗っているキャラクターは身体が小さくなっていますから、戦闘には参加できません。この中では、次の4コのコマンドを使うことができます。

●くわえる

キャラバンで待機中の仲間のうち、戦闘に参加するメンバーに加えたいキャラクターがいたら、このコマンドで選択してください。戦闘に参加できるのは最大12人で、それ以上になると誰かをメンバーからはずさなくてはなりません。この場合は自動的にはずすモードに入ります。

●はずす

戦闘に参加するメンバーから、はずしたいキャラクターがいる場合は、このコマンドで選択してください。極端な話、1人だけで戦って経験値をひとりじめにすることもできますが、戦略上おすすめできません。

●そうこ

このコマンドを使うと、次の4種類のサブコマンドが表示されます。

●かんてい

アイテムの鑑定ができます。得体のしれないアイテムを入手したときは、一度鑑定してもらうといいでしょう。使うと効果があるかどうかが分かります。

●あずける

このコマンドを使うと、最大64個のアイテムを預けることができます。持ち物は各キャラクターとも4個までしか持てないので、有効に活用してください。

●うけとる

キャラバンに預けた物を受け取ることができます。どのアイテムを誰が受け取るのかを選択してください。

●すてる

このコマンドを使うと、キャラバンに預けたアイテムのうち、不用な物を捨てることができます。

●もちもの

町の中での通常コマンドと同じく、つかう、わたす、そうび、すてるの4コのサブコマンドを使うことができます。(11ページ参照)

戦闘でのコマンド

フィールド上を移動しているときや、目的地に到着したときなどに、戦闘が起きることがあります。戦闘では、敏捷性のすぐれているキャラクターから順に行動できます。味方に順番がまわってきたら、まず移動をすませ、次にAボタンを押してください。次のコマンドが表示されます。なお、戦闘の流れについて詳しいことは42～51ページを参照してください。

通常のコマンド

●こうげき

敵を武器で攻撃します。最初に攻撃が届く範囲が表示されるので、範囲内の敵から攻撃目標を選び、AまたはCボタンで指定してください。範囲内に敵がいない場合は移動しましょう。

●まほう

まず、そのキャラクターが覚えた魔法が表示されるので、使うものを選んでください。すると、その魔法の効果が届く範囲が表示されます。最後に、範囲内のどのキャラクターに魔法を使うかを決めてください。魔法のレベルは、方向ボタンの左右で選択できます。

●もちもの

戦闘中にこのコマンドを選ぶと、次の4種類のサブコマンドが表示されます。

●つかう

持ち物を使います。使う物と誰に使うかを選べますが、基本的に使う仲間と、隣り合う4人にしか使えません。

●そうび

武器やリングを装備したり、装備を変更したりできます。装備するものを方向ボタンで選んでください。なお、装備したあとでも、こうげきのコマンドは使えます。

●わたす

持ち物を仲間に渡せます。渡したい物を選ぶと、渡すことが可能な範囲が表示されるので、その範囲内から渡す仲間を選んでください。原則として、渡す仲間と隣り合っていないとダメです。

●すてる

持ち物を捨てることができます。装備しているものを誤って捨てないように！

●たいき

キャラクターをその場に待機させるコマンドです。移動終了後に何も行動しないときや、移動せずにその場にとどまるときに使います。

●しらべる

戦闘中にキャラクターが宝箱に接触すると、たいきコマンドの代わりに表示されます。このコマンドを選ぶと、戦闘中でも宝箱を開けることができます。戦いに有利なアイテムが入っているかもしれませんよ。

便利な作戦コマンド

キャラクターの移動可能範囲の点滅中にBボタンを押して、カーソルをキャラクターのいない地形に合わせ、AまたはCボタンを押すと、次の4種類のコマンドが表示されます。これらのコマンドを使っても、直接戦闘に有利になるわけではありませんが、あなたにとって戦いやすい環境を整えてくれるはずです。

●ぶたいひょう

町の中で見ることのできた部隊表と同じものを、戦闘中にも見ることができます。詳しくは10ページを参照してください。

●マップひょうじ

現在戦っているバトルフィールドの、全体マップを見ることができます。緑の点は味方を、赤は敵を表しています。

●メッセージ

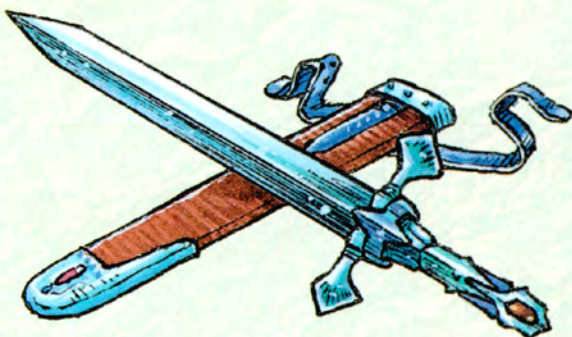
戦闘時のメッセージのオン・オフの設定と、表示速度の変更はこちらで。レベルアップなどの重要なメッセージは、オフにしても表示されます。表示速度は4段階あります。

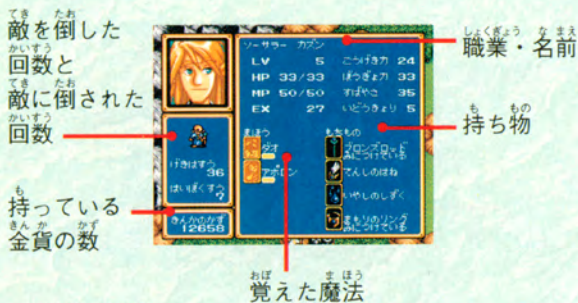
●ちゅうだん

戦闘中でも、そのときの状況を記録し、ゲームを終了することができます。次回はその続きからプレイできます。

状況を知るためのコマンド

1.キャラクターの状態と地形効果を知る

戦闘を有利に進めるには、戦況を把握することが必要です。そこで、敵や味方の状態と地形効果を知るコマンドを紹介しましょう。味方の移動キャラクターが点滅しているときにBボタンを押し、カーソルを誰か1人に合わせてCボタンを押します。すると、そのキャラクターのレベル、現在のHPとMP、そしてそのキャラクターの現在位置の地形効果が表示されます。地形によっては敵の攻撃を受けにくくなる場合があり、地形効果はそれを表す数字です。数字が大きいほど効果があります。

2.キャラクターのステータスを知る

さて、味方の移動キャラクターが点滅しているときにBボタンを押してから、カーソルを誰か1人に合わせ、Aボタンを押してみましょう。すると、下の写真の画面に切りかわり、そのキャラクターの状態をより詳しく知ることができます。もちろん、味方だけでなく、敵のキャラクターにも有効です。

■用語説明

LV	現在のレベル。戦いの経験を積むと成長。
HP	体力(ヒットポイント)。現在値／最大値。
MP	魔法に使用する精神力。現在値／最大値。
EX	経験値。一律100になるとレベルが上がる。
こうげき力	この数字が大きいほど、敵に大きなダメージを与えることができる。
ぼうぎょ力	この数字が大きいほど、敵からのダメージを受けにくい。
いどうきょり	1回に移動できる距離。数字の数だけ、移動することができる。
びんしょうさ	この数字が大きいほど、すばやく攻撃することができる。

主要キャラクター紹介

1.ともに戦う仲間たち

おもなキャラクターを紹介しましょう。まずは、あなたとともに戦ってくれる、心強い味方たちです。ただし、あなたの冒険の仕方によっては、仲間になってくれないキャラクターもいますよ。

主人公(ボウイ)

グランシール国の少年。賢者アストラルの弟子として、剣士となるべく修業していた。古えの塔の事件で孤立したグランシールのため、ほかの種族と交流を深める旅に出る。

●種族：人間
●職業：剣士

サラ

アストラルの弟子。世話好きなお姉さんタイプの少女。回復魔法が得意だ。

●種族：エルフ
●職業：僧侶

主要キャラクター紹介

ヒューイ

アストラルの弟子。その脚力を武器に戦場で活躍する、誇り高き少年だ。

●種族：ケンタウロス
●職業：騎士

ジャジャ

やはりアストラルの弟子。オッチョコチョイだが、その肉体とパワーは強力。

●種族：ホビット
●職業：戦士

カズン

冷静沈着を装おうも、少年らしさの抜けない魔術師だ。

●種族：エルフ
●職業：魔術師

ジッポ

古えの塔の事件を起こした張本人。貧しい人のために盗みを働く義賊だ。

●種族：スケイブン
●職業：シーフ

キウイ

謎のキャラクター。主人公たち光の軍勢のマスコット的存在!?　謎である。

●種族：みどりがめ
●職業：みどりがめ

ピーター

不死鳥のヒナ。ボルカノン神に育てられている、好奇心旺盛な男の子だ。

●種族：フェニックス
●職業：フェニキィ

マチルダ

自然を愛して野山を駆け回る、自由奔放なレンジャー。弓矢の扱いが得意。

●種族：ケンタウロス
●職業：レンジャー

ゲルハルト

体毛が薄く、人間そっくりの獣人。正義感が強く、正面から敵に立ち向かう。

●種族：獣人
●職業：獣人

ルド

鳥人の国ビドーの王子で、ピーターの大親友。その翼による移動力が魅力的。

●種族：鳥人
●職業：鳥人

ロイド

古代の乗物・キャラバンに乗りたいがために、仲間に加わる初老の学者だ。

●種族：人間
●職業：ブラスガンナー

ミック

ハッサンの町に住む騎士。臆病者だが、いったん戦闘に加われば威力を発揮。

●種族：ケンタウロス
●職業：騎士

ポルナレフ

妖精の森の住人。泉にはまってもがいているところを主人公に助けられる。

●種族：エルフ
●職業：アーチャー

エルリック

ある事情で小さくされていた、物静かで礼儀正しい騎士。高貴な人物だ。

●種族：ケンタウロス
●職業：騎士

ツィッギー

頭がよく、心優しい僧侶の女性。やはり、事情により小さくされていた。

●種族：人間
●職業：僧侶

ドンゴ

小さくされていた1人。乱暴者だが、気のいい一面も。その破壊力は強烈。

●種族：ドワーフ
●職業：戦士

パイパー

小さくされていた、高潔な初老の魔術師。職業のワリには体力もある。

●種族：エルフ
●職業：魔術師

ジャネット

妖精の森の住人。ポルナレフに勝るとも劣らない弓の腕前を持つ少女だ。

- 種族：エルフ
- 職業：アーチャー

ヒギンズ

ケンタウロスの国パキャロンの軍隊長。移動力、攻撃力ともに文句なしだ。

- 種族：ケンタウロス
- 職業：パラディン

フィルダー

強い肉体と抜群の移動力を誇る翼を持つ、鳥人の少年。謙虚で礼儀正しい。

- 種族：鳥人
- 職業：バードバトラー

リンダ

ミトゥラ神の指示を受け、石像に化けている巫女。精霊を扱うことができる。

- 種族：人間
- 職業：ソーサラー

シャロル

かなりの年齢に達している、モーンの神官だ。多彩な回復魔法を扱う。

- 種族：ホビット
- 職業：司祭

ガイアン

困った人を見るとじっとしていられない熱血男児。破壊力と体力が凄まじい。

- 種族：ホビット
- 職業：ウォリアー

シーラ

アストラルの元弟子。ガラム軍に殺された恋人の仇討ちのため、仲間入り。

- 種族：人間
- 職業：マスターモンク

バッカス

もともとは古代の通路に転がっていたガラクタ。高性能の戦闘マシンだ。

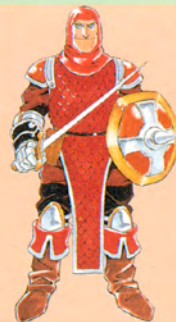
●種族：機械兵

●職業：機械兵

オネイア

行動的かつ情熱的な、珍しいタイプの魔術師。危険なイールの町に住む。

●種族：人間

●職業：ウィザード

レモン

ガラム軍の総司令官。悪魔に乗り移られ、惨殺を繰り返す、敵の大将だ。

●種族：人間

●職業：レッドバロン

マード

生命を与えられた無機物、ゴーレムだ。その能力は未知数。気になる存在だ。

●種族：ゴーレム

●職業：ゴーレム

2.そのほかの重要キャラクター

賢者アストラル

グランシール国に住む、現役を退いた賢者。主人公やサラ、ヒューイなどの師匠である。グランシール国再建のために尽力しながら、主人公たちの帰りを待つ。

グランシール王

グランシール国王。1年前の事件により、最愛のエリス姫を失ったうえ、友好関係にあった隣国・ガラム国と対立し、心身ともにすっかり疲労しきっている。

エリス姫

グランシール国王の娘にあたる。古えの塔の封印が解けたとき、悪魔に取り付かれたガラム国王によってさらわれ、魔界に連れ去られてしまう。

戦闘には参加しませんが、主人公たちと深く関わるキャラクターも多数登場します。その一部を紹介します。

ボルカノン

パルメキア大陸の南の火山に住む、偉大なる父なる神。フェニックスのヒナ、ピーターの父親代りでもある。悪魔ゼオンを蘇らせた地上の者に怒りを覚えている。

オッドラー

ポルカの村で出会う少年。目をけがしており、過去の記憶も一切持っていない。村長の頼みで、主人公たちと一緒に旅することになる。悪魔族に狙われている。

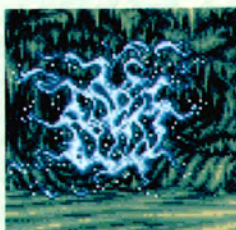
クリード

パルメキア大陸の悪魔のシッポにある館に住んでいる、人間嫌いの大悪魔。悪魔王ゼオンの復活を知り、その討伐の助けにと、主人公たちに戦士たちを同行させる。

3.敵のモンスターたち

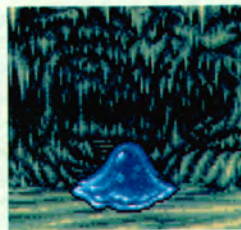
最後に、主人公たちの敵である、悪魔の王ゼオン率いる悪魔族の軍勢を紹介しましょう。主人公たちは戦場で、このキャラクターたちと戦うことになります。ただし、ここで取り上げたキャラクターは、悪魔族のほんの一部にしか過ぎません。このほかにも、強力な敵たちが主人公たちを狙ってきます。気をつけて！

●おもな能力値

HP：5　MP：0
攻撃力：7　防御力：5
敏捷さ：5　移動距離：5
使用魔法：—

●特徴

最初の戦闘でいきなり登場。空を飛ぶのでやっかいだ。

●おもな能力値

HP：9　MP：0
攻撃力：9　防御力：6
敏捷さ：5　移動距離：4
使用魔法：—

●特徴

たいして強くない。ブレイズの魔法が大変効果的だ。

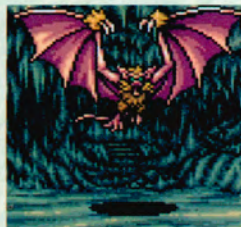
ヒュージラット

●おもな能力値

HP : 10　MP : 0
攻撃力:10　防御力: 8
敏捷さ:7　移動距離: 6
使用魔法：—

●特徴

図体は大きいが、すばしっこく、移動力がある。

オオコウモリ

●おもな能力値

HP : 11　MP : 0
攻撃力:12　防御力: 8
敏捷さ: 8　移動距離: 6
使用魔法：—

●特徴

どんな地形も苦にしないその翼は、我々にとって脅威。

ガラムソルジャー

●おもな能力値

HP : 11　MP : 0
攻撃力:13　防御力:10
敏捷さ: 8　移動距離: 6
使用魔法：—

●特徴

悪魔に取り付かれてしまった、ガラム国の兵士だ。

ガラムアーチャー

●おもな能力値

HP : 15　MP : 0
攻撃力:14　防御力:10
敏捷さ:10　移動距離: 5
使用魔法：—

●特徴

弓矢で遠距離から間接攻撃を仕掛けてくる。注意。

ガラムナイト

●おもな能力値

HP : 16　MP : 0
攻撃力:15　防御力:11
敏捷さ:12　移動距離: 7
使用魔法：—

●特徴

悪魔に取り付かれた、ガラム国の騎士。移動力がある。

ガラムメイジ

●おもな能力値

HP : 14　MP : 5
攻撃力:13　防御力: 9
敏捷さ:11　移動距離: 5
使用魔法：ブレイズＬ１

●特徴

ガラム国の魔術師。攻撃魔法を使ってくる。

プリースト

●おもな能力値

HP : 15　MP : 7
攻撃力:16　防御力:11
敏捷さ:13　移動距離: 5
使用魔法：ヒールＬ１

●特徴

回復魔法で敵のダメージを回復する、やっかいな存在。

ゴブリン

●おもな能力値

HP : 18　MP : 0
攻撃力:19　防御力:13
敏捷さ:13　移動距離: 5
使用魔法：—

●特徴

人型をした妖魔の一種。仲間には弓を扱う者もいる。

ゾンビ

●おもな能力値

HP：27　MP：0
攻撃力:26　防御力:20
敏捷さ:18　移動距離: 5
使用魔法：―

●特徴

死体から作られたアンデッド。ブレイズが有効だ。

ダークドワーフ

●おもな能力値

HP：21　MP：0
攻撃力:23　防御力:17
敏捷さ:18　移動距離: 4
使用魔法：―

●特徴

体力と筋力のある妖精族。その破壊力は恐ろしい。

ゴーレム

●おもな能力値

HP：24　MP：0
攻撃力:28　防御力:24
敏捷さ:19　移動距離: 4
使用魔法：―

●特徴

魔法によって生命を与えられた像。ブレイズが有効。

クラーケンヘッド

●おもな能力値

HP：？　MP：？
攻撃力:？　防御力:？
敏捷さ:？　移動距離:？
使用魔法:？

●特徴

水上で遭遇する巨大イカ。10本の足で攻撃してくる。

おもな武器

代表的な武器を、いくつか紹介しましょう。キャラクターの職業によって、装備できる武器が決まっているので注意してください。これらの武器は、それぞれの町や村の武器屋で売っています。また、宝箱に隠されていたり、加工によって手に入る秘密の武器もあります。

ショートソード

剣士や戦士などが装備する、ソード系武器の基本的なもの。扱いやすい。

スピア

騎士などが装備する投げ槍。直接攻撃も間接攻撃も可能な優れものだ。

レザーグラブ

武術を極めた者だけが装備することのできる「こて」。

きのや

アーチャーなどが愛用する弓矢。敵を遠隔攻撃することができる武器だ。

ハンドアックス

戦士などが装備できる斧。その重さと鋭い刃で強烈なダメージを与える。

きのつえ

僧侶や魔術師などが装備する杖だ。攻撃力はほとんど期待できない。

ナイフ

シーフ、ニンジャ専用。フットワークの軽い彼らならではの小型武器だ。

おもなアイテム

アイテムのなかから代表的なものを紹介します。アイテムは、それぞれの町や村にあるお店で売っているほか、宝箱や思わぬところに隠されている場合もあります。

やくそう・かいふくのみ
いやしのしずく
いやしのみず

HPを回復させるアイテム。やくそうは10、かいふくのみは20、いやしのしずくは30回復。いやしのみずは最大値まで回復できます。

どくけしそう
ようせいのこな

どくけしそうは敵から受けた毒を浄化します。アンチドウテの魔法と同じ効果。ようせいのこなはしびれと毒からの回復。

てんしのはね

リターンの魔法と同じ効果。戦闘中に使うと、最寄りの教会に退却します。

めがみのなみだ

MPを最大値まで回復させてくれる、ありがたいアイテム。貴重品です。

ちからのワイン
まもりのミルク
はやてのチキン
いだてんピーマン

能力値を上げるアイテム。ワインは攻撃力、ミルクは防御力、チキンはすばやさ、ピーマンは移動力をアップさせてくれます。

げんきのパン
さとりのミツ
ゆうきのリンゴ

パンは最大HPを、ミツは最大MPをアップしてくれます。リンゴを食べると、そのキャラクターのレベルが1つ上がります。

しゃくねつのたま
いてつくふぶき
かみのいかずち

戦闘中に使うと、ブレイズやフリーズなどの、強力な攻撃魔法と同じ効果があるらしいのですが……。

リング類

いろいろな種類があります。装備すると攻撃力などが上がり、使うとアタックなどの魔法の効果を発揮します。

魔法一覧

魔法を扱えるキャラクターが、成長とともに覚えていくすべての呪文を解説しましょう。魔法のレベルが上がると、効果の及ぶ範囲や威力なども大きくなります。

●回復魔法●

仲間の受けたダメージを回復する魔法です。僧侶や司祭などが得意としています。

ヒール	レベル1〜4	傷ついた味方の体力を、妖精の力を借りて回復させる魔法。
オーラ	レベル1〜4	一定範囲内の複数の味方の体力を、同時に回復できる。
アンチドウテ	レベル1〜4	毒の治療。レベルが上がると、麻痺や呪いの治療も可能だ。

●間接魔法●

敵や味方の能力値を一時的に変化させるなどして、戦況を間接的に有利にする魔法です。

サポート	レベル1〜2	味方の動きをすばやくする。
スロウ	レベル1〜2	敵の動きを鈍くする魔法。
アタック		味方1人の攻撃力を上げる。
アンチスペル		敵の魔法を封じ込めてしまう。
コンフューズ	レベル1〜2	敵の精神を混乱させる。
スリープ		敵を眠らせてしまう魔法。
リターン		瞬時に町へ戻ることができる。

●攻撃魔法●

敵に大きなダメージを与える魔法です。魔術師などが得意としています。

ブレイズ	レベル1〜4	敵の頭上に炎の雨を降らせ、その熱でダメージを与える。
フリーズ	レベル1〜4	氷の竜巻を起こし、敵を凍りつかせて苦しめる魔法。
スパーク	レベル1〜4	稲妻を落とし、敵を感電させる。威力はかなりのもの。
ソウルスチル	レベル1〜2	死神の力を借りて、敵の魂を抜きとってしまう危険な魔法。
ヘルブラスト	レベル1〜4	聖なる真空で、敵を切りきざむ魔法。

●召喚魔法●

精霊などを召喚し、代わりに戦ってもらう魔法です。ソーサラーのみが扱えます。

ダオ	レベル1〜2	大地を司る魔人を呼びだし、大地震を起こして敵を襲う。
アポロン	レベル1〜2	太陽の魔人を召喚し、敵を爆炎のなかに葬り去る魔法。
ネプチューン	レベル1〜2	水の精霊を呼び出して、強酸性の雨を降らし、敵を溶かす。
アトラス	レベル1〜2	巨人を召喚して、巨大な腕で敵を殴り倒す魔法だ。

PLAYING GUIDE

　ここでは、「シャイニング・フォースⅡ」のゲームの進め方を、戦闘のプロセスを中心に、ゲームの流れにそって説明していきます。「シャイニング・フォース」シリーズを初めて遊ぶ方は、ぜひご一読ください。操作方法やコマンドの使い方などといった細かい部分の説明は、7ページと10〜23ページを参照してください。

1.町や村で準備を整える

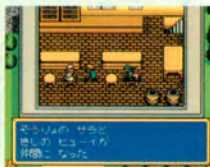
[町や村に入る]

　フィールド上には、町や村などが点在していて、右の写真のようなマークで表されています。町や村を見つけたら、主人公をマークまで移動させ、中に入ってみましょう。

↑フィールドマップ上では、町はこのように描かれている。

[まずは情報収集を]

　町や村には、そこで生活している人や旅人など、いろいろな人がいます。まずはそういった人たちと話をしてみましょう(話をしたい人の方を向いてCボタン)。その町の周辺の状況や、あなたの知りたいこと、あなたが何をするべきなのかなどをきっと教えてくれるはずです。

←町に住んでいる人などに話を聞こう。

←ときには仲間が見つかることもある。

[買い物などをすませよう]

　町や村には、武器を売っている武器屋、道具を扱っている道具屋などのお店があります(12ページ参照)。予算の許す限り、強い武器などを揃えて戦いに備えましょう。また教会では、セーブのほかに、死んだ仲間を蘇らせたり、治療をすることもできます(14ページ参照)。

←武器を扱っている武器屋さんなのだ。

←教会はどこの町や村にも必ずある。

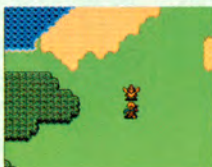
2.フィールド上を移動しよう

[町や村から出る]

　町や村の外に出るには、出入口まで主人公を移動させてください。出入口は端の方にあります。

←たいてい出入口は町の外周にある。

[目的地に向かって進もう]

　町や村から出ると、主人公が自由に移動できるフィールド画面になります。寄り道も結構ですが、目的地を目指しましょう。町などで得た情報で、どこに行くべきかは分かっているはずです。付録や51ページのマップも参考にしてください。移動中に戦闘になることもあります。

←フィールド画面。自由に移動できる。

←移動中に突然戦闘になることもある。

3.敵との戦闘

[戦闘はこんなときに起きる]

戦闘は物語の進行上、重要な意味を持っています。たいてい、主人公が目的地に到達したときに起きる、イベントの一部になっています。また、フィールドを移動中に、突然戦闘になることもあります。この場合はあまり意味はありませんが、経験値稼ぎに活用しましょう。

←フィールドではごく普通の戦闘もある。

←このゲームでは戦闘もイベントの一部。

[ターンの概念を把握しよう]

このゲームでは、一見、シミュレーションゲームの戦闘のようなタクティカルバトルが採用されていて、ターンという概念が取り入れられています。

戦闘に入ると、敵味方合わせた全キャラクターのうち、敏捷なキャラクターから順番に1回ずつ行動することができます。全員が1回ずつ行動し終わると、1ターンの終了です。そのターンが終了すると次のターンに移り、敵の軍勢が全滅するなどして戦闘が終了するまで、それが繰り返されます。1人のキャラクターの1回の行動の流れは、左のフローチャートの通りです。

[大まかな作戦を練ろう]

戦闘が始まったら、主人公たちを行動させる前に、大まかな作戦を練ってみましょう。バトルフィールドの全体マップで敵の位置と数を把握したり、敵の能力値などを調べるなどして、戦況を把握するのです（20〜22ページ参照）。そのうえで、どのキャラクターをどの敵と戦わせればいいのかなどを検討してみましょう。

←全体マップで、地形や敵の数をチェック。

←敵の能力値を調べて効率的に戦おう。

[行動を決めよう]

味方に行動の順番がまわってくると、一瞬カーソルがそのキャラクターに重なり、続いてキャラクターのＨＰ、ＭＰ、現在地の地形効果が表示されます。また、そのキャラクターが移動できる範囲が点滅します。敵の動きや位置に合わせて、移動するのか、この場にとどまるのかを決めましょう。ＨＰなどが表示されるウィンドウは、スタートボタンを押している間消すことができます。

↑敵が離れている場合は、敵のそばまで移動しないと攻撃できない。

↑すぐ近くの敵を攻撃するなら、移動する必要のないこともある。

[移動するには]

行動の順番がまわってきているキャラクターは、点滅している範囲ならどこでも移動できます。敵をまたいで移動したり、ほかの味方と同じ位置にとどまることはできません。また、職業と地形によって移動距離が変わってきます。たとえば戦士は平地だと５歩も移動できるのに、森のなかでは３歩しか進めません！

移動時には、敵の攻撃・移動可能範囲に注意しましょう。うっかり敵に近づくと四方を囲まれ集中攻撃をくらうこともあります。また、ＨＰの少ないキャラクターは、強靭な味方のうしろに位置するなどの作戦も必要です。

←点滅する範囲なら、どこへでも移動可能。

←敵の位置などをよく考えて移動しよう。

←敵と接触しなくても攻撃できる職業も。

←味方はまたげるが、敵はまたげないぞ。

↑普通の平地では、こんなに移動できる戦士も……。

↑森の中ではたったこれだけしか移動することができないのだ。

[攻撃の方法を決めよう]

移動が終了したら、次の４種類の行動を起こせます(18〜19ページ参照)。もちろん、移動せずにその場で行動することも可能です。どれを選ぶかは、そのときの状況とキャラクターの特徴を参考に決めてください。

↑移動が終了したらＡボタンを押し、４コのコマンドを表示。

４コのコマンド

1	攻撃	キャラクターが現在装備している武器で攻撃。装備は"持ち物"で変更可。
2	魔法	ブレイズや召喚魔法などで攻撃したり、ヒールやオーラなどで回復したり、サポートやスロウなどで応援。
3	持ち物	道具を使って攻撃や回復を行う。装備変更や味方に道具を渡すことも。
4	待機	攻撃する相手がいないときや、体力などを温存させたいときは動かない。

コマンドを変更するには

間違ったコマンドを選んでしまったり、コマンドを変更したくなったときには、Ｂボタンでキャンセルすることに、１つずつ前の画面に戻すことができるので選択しなおしてください。ただし、攻撃手順の最後まで決定している場合は、Ｂボタンを押してもキャンセルすることができません。たとえば攻撃コマンドを選択して、攻撃する相手を選んでしまったあとは、変更不可能です。

[目標を確認する]

装備している武器で攻撃する場合

■直接攻撃

ソード系、アックス系、ランス系、ナイフ系などの武器は、隣接した上下左右４方向の敵に対して、攻撃が可能です。

■間接攻撃

弓やスピア系の武器は、間接攻撃が可能です。離れている敵にも攻撃できます。武器によって攻撃可能範囲は違ってきます。

攻撃魔法の場合

■レベルの低い魔法

ブレイズやフリーズのレベル１などの魔法は、ある程度の間接攻撃は可能ですが、敵１人に対してしか攻撃することができません。

■レベルの高い魔法

ブレイズやフリーズのレベル２以降や、スパークの魔法などは、大きなカーソルのなかに入った複数の敵を、１回で同時に攻撃することができます。攻撃が可能な範囲のなかから、なるべく多くの敵がカーソルの中に入るように考えてみましょう。

回復・間接魔法の場合

■回復魔法

ヒールなども、レベルに応じて魔法が届く範囲や、同時に回復できる味方の数が違います。コマンドを選択すれば、点滅して教えてくれます。

■間接魔法

間接魔法も、魔法の届く範囲が広いものがあります。コマンドを選択すると、点滅して教えてくれるので、それに従ってください。

アイテムを使用する

■味方に使う

アイテムは原則として、隣接した上下左右の味方のうち１人にしか使えません。ただし、道具によっては味方全員に効果があるものもあります。

■敵に使う

アイテムで攻撃するときも、手順は武器などで攻撃する場合と同じです。攻撃に使えるアイテムやその効果について、詳しくは、付録のマップの裏を参照してください。

[攻撃の結果を知るには]

コマンドの入力が終わると、画面は攻撃シーンに移り変わります。ここでは、美しいビジュアルと迫力のアニメで、攻撃の過程と結果が表示されます。敵の攻撃の場合も、味方の攻撃の場合も、敵の姿は奥に、味方は手前に描かれています。結果はメッセージで表示されます。

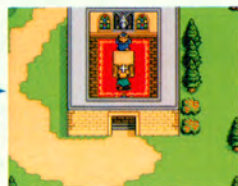
→武器で敵を直接攻撃だっ。

←今の攻撃の結果が表示される。

→派手な画面効果の攻撃魔法。

←敵が攻撃してきたぞ！

[退却するには]

戦況が圧倒的に不利の場合は、退却することもできます。リターンの魔法を使えば、戦闘中でも最寄りの教会に一瞬にして戻ることができます(40ページ参照)。

↑「リターン」の魔法をとなえよう。　↑教会に戻ることができるぞ。

[敵を全滅させれば終了]

敵の軍勢を全滅させれば戦闘は終了します。また、主人公が不幸にも死んでしまったときは、最後にセーブしたところからプレイすることになります。

↑戦闘終了。

4.次の目的地目指して

戦闘が終了したら、次の目的を探しましょう。目的地への移動中に戦闘になったら、戦闘終了後再び目的地を目指しましょう。また、目的地でのイベントが戦闘だったのなら、次にやるべきことのヒントがあるはずです。また情報収集から始めましょう。これを繰り返すうち、この広い冒険の舞台を制覇する日がやってくるでしょう。

▶ パルメキア大陸およびグランス島MAP ◀

攻略のためのヒント

最後に、実戦に役に立つ作戦など、攻略のヒントをほんの少しだけお教えしましょう。あなたの冒険の成功をお祈りします！

●戦闘に入って最初にするべきことは、バトルフィールドの全体マップを見ることです。戦場によっては、山や建物の壁などでマップがいくつかに分かれていることもあります。そんなときはマップを見て、二手に分かれるべきか、分かれるのなら部隊編成はどのようにしたらいいかなどを検討してください。

●敵に接近するときに、1人だけ突撃するなどという作戦を取るのは絶対にやめましょう。複数の味方と、敵の移動範囲などを考えながら、陣形を組んでジワジワと近付いていきましょう。1人で突撃すると、敵の集中攻撃を浴びるので大変危険です。ただし、これを逆転させて考えてみると、孤立している敵を集中攻撃するのは大変有効だということが分かりますね。

●また、戦士などが前線に出て、僧侶や魔術師、アーチャーなどはそのうしろについて進むというやり方も基本のひとつです。つまり、体力のあるキャラクターが盾になって、体力のないキャラクターをかばいながら進むというワケです。体力のないキャラクターは、たいてい間接攻撃ができるので、一石二鳥です。

●狭い通路をみんなで通り抜けようとすると、当然、大渋滞が起きてしまいます。そんなときは、移動距離の大きいキャラクターから移動させるのがよさそうですが、その先には敵が待っているかもしれません。騎士や主人公が先行し、そのあとに魔術師や僧侶、アーチャーを続かせたほうがよさそうです。

●敵が真っ先に狙ってくるのは、ひん死のキャラクターです。もともと体力のないキャラクターたちはもちろん、攻撃をうけて傷ついたキャラクターにも注意してください。無理せず、後退させて魔法や道具で体力を回復してあげましょう。

●経験値は敵を倒すとガッポリ入ってくるので、どうしても特定の強いキャラクターだけが成長しがちです。しかし僧侶などもレベルアップさせていかなければ、後半戦で泣きを見ます。経験値は敵にとどめを刺したときに通常より多くもらえますから、成長の遅れているキャラクターにとどめを刺させるようにしましょう。

●間接攻撃をしてくる敵は、敵の射程距離外で仲間が集まるのを待ち、一気に袋叩きにして片付けましょう。

使用上のご注意

●電源ＯＦＦをまず確認！

カートリッジを抜き差しするときは、必ず本体のパワースイッチをＯＦＦにしておいてください。

●端子部には触れないで！

カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になります。

●薬品を使って拭かないで！

カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。

●カートリッジは精密機器！

落とすなどの強いショックを与えないでください。また、分解は絶対にしないでください。

●保管場所に注意して！

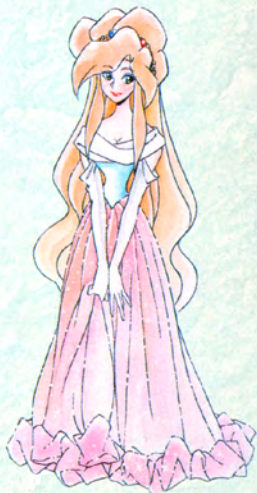
カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところ、湿気の多いところを避けてください。

●ゲームで遊ぶときは

ゲームで遊ぶときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、１時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足でのプレイは避けてください。

●●●● 健康上のご注意 ●●●●

ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、ゲームで遊ぶ前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは、すぐにゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

メガドライブをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

この取扱説明書は
エコマーク認定の
再生紙を使用して
います。

G-5521 672-1457